

ИГРЫ В ПЕДАГОГИКЕ: СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

Безродная Г.В., Межерницкая Л.Д., Севостьянов Д.А., Шпикс Т.А.

Новосибирская государственная медицинская академия, Россия

В настоящее время роль игр в обучении весьма значительна и все возрастает. Но при внедрении игровых технологий в педагогике следует понимать суть игры как социально-психологического и культурного феномена, иначе применение игры в учебном процессе сталкивается с большими трудностями. Игровые методы обучения должны строиться так, чтобы они не противоречили сущности игры как явления. Сущность игр подробно рассматривалась в работах Йохана Хейзинги, выдающегося нидерландского культуролога XX столетия [Хейзинга, 1992]. Новое осмысление его работ вызвано потребностями современной педагогики.

В этой статье будут рассмотрены основные социально-психологические аспекты игры, носящие общий, а не прикладной характер. Без решения этих общих вопросов выстраивать прикладные моменты игры можно лишь методом проб и ошибок. Все приведенные ниже аспекты игры отвечают ее сущности, однако обнаруживаются в полной мере вовсе не в каждой игре. Однако чем больше каждое дей-

ствие соответствует понятию игры, тем в большей мере эти моменты в нем обнаруживаются.

Значение игры в жизни человека

Роль игры в человеческой жизни пытались объяснять по-разному. Игра не имеет столь же четкого биологического смысла, как прием пищи и воды, дыхание и размножение. Поэтому игру нередко пытаются «обосновывать», оправдать ее целесообразность. Например:

- Игра как выход избыточной жизненной силы.
- Игра - подчинение врожденному инстинкту подражания.
- Игра как тренировка перед серьезным делом, упражнение в самообладании.
- Игра как реализация потребности в отдыхе и разрядке.
- В игре реализуется стремление к главенству или соперничеству.
- Игра - невинная компенсация вредных побуждений.
- Игра восполняет недостатки монотонной, односторонней деятельности.
- В игре фиктивно реализуются невыполнимые в обычной обстановке желания, и потому игра служит поддержанию чувства личности.
- Игра - это свободная (незаинтересованная) коммуникация.

Все эти положения верны, но вместе с тем ни одно из них не определяет, что такое игра, и не отражает со всей полнотой ее главных свойств. Во-первых, все эти функции вовсе не являются исключительной принадлежностью игры. Выход избыточной жизненной силы может происходить не в игре, а в физической работе. Врожденный инстинкт подражания реализуется не только в игре, но и во всяком общении. Тренировка перед серьезным делом может сама быть «серьезным делом», а не игрой. В качестве средства для «разрядки» используют не только игру, но и различные другие средства изменения своего состояния (например, алкоголь). Реализовать стремление к главенству или соперничеству можно отнюдь не только в игровой ситуации. Сублимация «вредных» побуждений широко освещается в работах психоаналитиков, и это вовсе не только игра. Чувство личности поддерживается, например, в конфликтах, а разговор «ни о чем», происходящий от скуки, является образцом незаинтересованной коммуникации.

Ни одно из этих качеств игры не исключает остальных. Следовательно, ни одно из них не определяет, чем же все-таки является для нас игра. [Хейзинга, 1992]. Если мы попытаемся таким образом строить определение игры, то получится, что цель игры лежит где-то вне самой игры. При этом определение игры гласит: игра есть единствен-

ная свободная деятельность, несущая свою цель в себе самой, противопоставляемая обычно утилитарно-практической деятельности и несущая удовольствие в самой деятельности.

Труд имеет своей целью некоторый положительный результат (например, материальное вознаграждение), которое само по себе лежит за пределами непосредственной трудовой деятельности. **Познание** является свободной деятельностью только лишь в рамках игры, а за ее пределами познание утилитарно: знания приобретаются зачем-нибудь, и эта цель лежит за пределами самого познания. **Ценностно-ориентационная деятельность** служит для того, чтобы определиться, куда двигаться дальше, какие действия следует предпринимать, а от каких необходимо воздержаться. И здесь цель деятельности лежит вне ее самой. Наконец, **общение** является свободной деятельностью только в игре, а во всех других случаях общение служит для достижения некоторой цели, иной, нежели само общение [Каган, 1974].

Реальные результаты игры находят свое выражение в различных областях человеческого существования. Но они вторичны по отношению к игре. Если игра «запущена», то она может иметь предвиденные положительные результаты (например, в учебном процессе), но само восприятие игры должно быть незаинтересованным и свободным, а цель игры определяться только самой игрой.

Игру принято противопоставлять серьезному. Но говорить, что игра несерьезна – нельзя. Игра может подниматься выше серьезного, она может занимать место возвышенного, священного, прекрасного – т.е. быть гораздо важнее того, что мы называем серьезным.

Роль и место игр в высшем образовании

В высшем образовании получил широкое распространение метод деловой или ситуационно-ролевой игры. Игра, как особая, специально организованная активная деятельность студентов, позволяет быстро и прочно усваивать учебный материал. Знание, полученное в деловой игре, является частью личного опыта, оно появляется в результате проживания (и переживания) ситуации, закрепляясь эмоционально, телесно и в действии.

Как и все другие формы групповой деятельности, игра используется для обучения (например, психологического, экологического, экономического и т.п.); для аттестации кадров и проверки их компетентности; для исследовательских целей, а также для решения практических задач по принятию решений, разработке планов, проектов, программ.

Если посмотреть на игру глазами практика, то нетрудно заметить, что игра позволяет осуществлять междисциплинарный подход к моделируемым явлениям, во всей полноте связей и их проявлений, т.е. имеет прямое прикладное значение. Игру можно рассматривать как

средство для развития теоретического и практического мышления. Нарращивание профессиональной компетенции таким путем является напряженным процессом, однако игра обычно воспринимается и оценивается человеком как ценная и привлекательная форма обучения [Кулюткин, 1997].

Суть метода ситуационно-ролевой игры состоит в импровизированном развитии ситуации, моделирующей типичную для данной группы деятельность и проблемы, возникающие в ходе этой деятельности. В игре участвуют несколько человек, они действуют из ролей персонажей ситуации. Одна и та же ситуация может проигрываться несколько раз для того, чтобы дать возможность участникам игры побывать в разных ролях. Есть обязательное условие: проигрывание нескольких игр по нарастающей сложности, т.к. участие только в одной игре обычно не дает желаемого эффекта. И, конечно, моделируемая в игре ситуация должна максимально приближаться к реальной действительности [Кудрявая, Уколова, 2001].

Ситуация включает в себя: сюжет игры, поставленную проблему, характер заданных отношений и исполняемых ролей. При этом содержание ситуации должно моделировать реальную действительность, а проблемы, возникающие в игре, должны быть значимы для участников.

Специалисты в области разработки деловых игр выделяют игры с жестким сценарием и ролевые игры без жесткого сценария. Сценарий игры с достаточно жестким сценарием содержит эталоны действий на каждом её этапе, возможные варианты состояния объектов имитации, в зависимости от различных действий (правильных или ошибочных) играющих. Для каждого из этих вариантов состояний также имеются соответствующие эталоны действий и новые состояния в зависимости от принятых решений и т.д.

Хорошая игра ценна тем, что снимает с человека целый ряд барьеров – таких, как боязнь ошибиться, не знать, выглядеть смешным, некомпетентным и т.д. Снятие барьеров позволяет импровизировать, выходить за рамки привычных способов действия и мышления, испробовать себя в разных амплуа. Неудача, ошибки, погрешности не влекут за собой серьезных последствий, наказания, насмешки – всегда можно переигрывать заново. Испытание себя в новых ролях расширяет кругозор, позволяет развивать эмпатию независимо от уровня подготовленности в игре. Отсутствие боязни совершить ошибки и отвечать за них позволяет человеку ощутить свободу, испробовать новые формы поведения, экспериментировать. Такого рода свобода способствует раскрытию творческих возможностей человека, позволяет увидеть себя и других в незнакомой ситуации. Это развивает воображение, расширяет диапазон действий [Кулюткин, 1997].

Для того, чтобы адекватно применять игру в учебном процессе, необходимо выяснить, какими общими свойствами обладает игра.

Свойства игры

1. Игра лишена непосредственной биологической целесообразности.

Если данная игра не состоится, то никакого видимого ущерба для жизнедеятельности не последует.

2. Игра предполагает элемент условности.

Разыгрываемая ситуация никогда не может быть приравнена к ситуации реальной. Но игре свойствен высокий накал страстей, в ходе которого условность упраздняется. Условное как бы становится равным истинному или даже выше его. Учебная игра, имитирующая реальную профессиональную деятельность, если оценивать ее постфактум, конечно, несерьезна; но, при этом, если оценивать ее изнутри самой игры – она не менее серьезна.

3. Игра предполагает ограниченный круг участников.

В ходе игры из общества как бы выделяются группа участников, задействованных в данной игре. Минимальное количество участников – это один человек; играя «сам с собой», он временно уходит от реальности.

4. Игра предполагает отграниченное (выделенное) игровое пространство.

Это пространство как-то обозначается и отделяется от внешнего мира. Игровым пространством может являться и учебная аудитория или ее часть. Необходимо только, чтобы преподаватель создавал все условия для такого отграничения. Это достигается разными способами: расставить стулья по кругу, или закрыть двери, ведущие из аудитории во «внешний мир» за пределами игрового пространства.

5. Игре отводится определенное (конечное) время.

Игра имеет начало и конец; по завершении игры о ней говорят – «игра сыграна». Начало игры и ее конец принято отмечать определенными ритуальными действиями (например, театральное представление начинается звонком, а заканчивается поклонами актеров). Не следует пытаться возобновить игру, если формально она уже прекращена.

6. Игра имеет значение, выходящее за пределы свершившегося игрового акта.

Удачно сыгранная игра – моральный залог будущих успехов.

7. Свойство «Победитель в игре» переносится на все другие свойства этой личности.

Победитель в игре как бы приобретает некоторые качества, – героический ореол, своего рода харизму, и качества эти сохраняются

гораздо дольше, чем длится сама игра. Победитель пользуется всеобщим обаянием, которое позволяет закрывать глаза на его недостатки.

8. Выигрыш в игре и статус победителя распространяется на все сообщество, к которому принадлежат игроки.

Например, если победила национальная хоккейная сборная, то все граждане соответствующей страны говорят «Мы победили» - включая и тех, кто никогда в жизни не держал в руках хоккейной клюшки. Для всех это огромный всенародный праздник.

9. Реальный выигрыш в игре может не совпадать с фиктивным выигрышем, в материальном плане невыгодным победителю.

Такого рода «невыгодные» игры широко распространены. Получив моральный выигрыш, победитель может очень сильно пострадать материально или физически [Берн, 2002]. Распространенной игрой являются, например, соревнования в обжорстве и винопитии; победитель этих соревнований обыкновенно прямоком отправляется на кладбище. Это цена морального поощрения победителя.

10. Игра всегда первична, а материальный интерес в ней всегда вторичен.

Главное в игре – это эмоциональный эффект самой игры, напряжение, азарт. Если игра подразумевает материальный приз, то приз лишь служит для повышения накала страстей в игре. Игра – главный элемент, выигрыш – второстепенный, обслуживающий интересы игры. Азартные игроки не прекращают игру ни после проигрышей, ни после крупного выигрыша.

11. Игра требует переодевания или применения каких-либо внешних знаков.

Игроки обыкновенно применяют некие внешние знаки, которые говорят: «Я в игре»

12. Игроков объединяет тайна.

Игроки сообщают друг другу некоторые сведения, которые не выходят за пределы их игрового круга. Чем больше тайн, тем значительнее выглядит игра. Например, обряд посвящения в масонскую ложу, описанный в романе Л.Н. Толстого «Война и мир».

13. Игровой ассоциации свойственна консервация.

После того, как данный игровой акт завершен, игровая ассоциация не распадается, а действует (явно или скрыто) до следующей игры. Может возникнуть специальный игровой клуб. Образование клуба обязательным не является, но оно почти закономерно. Ъ

14. Игре свойственен повтор или рефрен.

Игра, сыгранная один раз, повторяется снова и снова по прежнему сценарию. Этому способствует как усвоение правил игры, так и законсервированная игровая ассоциация.

15. Игра захватывает участников и вызывает большой эмоциональный подъем.

Игра повышает уровня бодрствования. Согласно закону Йеркса-Додсона, видоизмененному Хеббом, поведение индивидуума тем эффективнее, чем ближе уровень его бодрствования к некоторому оптимуму. При слишком высоком уровне бодрствования субъект все больше взволнован и его поведение дезорганизуется [Годфруа, 1999]. Нельзя злоупотреблять эмоциональным подъемом игры, потому что он может достичь таких высот, что деятельность учащихся станет неуправляемой. Положительный материал, данный учащимся в игре, усвоен не будет; в памяти останется лишь только сам факт игры.

16. В отношении правил игры невозможен никакой скептицизм.

Установленные правила игры должны неукоснительно соблюдаться, не должны изменяться по ходу игры или допускать сомнительные толкования.

17. Плут игру не портит.

Каждый игрок имеет искушение сыграть не по правилам. Нарушивший правила получает некоторое дополнительное преимущество, возможность выиграть. Это нарушение обыкновенно прощается игроку, если он хотя бы внешне согласен с правилами игры, и даже может дать ему моральный выигрыш («ловкач», «не простофиля»). Нарушитель правил в игре, в том числе и в учебной, может завоевать симпатии аудитории, а преподаватель (установивший эти правила) окажется в ложном положении.

18. Штрейкбрехер разрушает игру.

Штрейкбрехер – участник игры, публично отрицающий ее правила [Хейзинга, 1992]. В учебных играх штрейкбрехер, если он появляется, должен быть немедленно удален (иначе правила игры обесцелятся, и игра развалится сама).

19. Игре свойственно двучленное деление игроков.

Играют обычно две команды. Играть тремя и более командами психологически тяжело, и когда это происходит, игра приобретает характер вымученного и противоестественного действия [Хейзинга, 1992; Фрейд, 1998]. Так выглядят, например, игры в КВН с участием трех-четырех команд. Поскольку такое деление глубоко укоренилось, то и в учебных играх оно является оптимальным.

20. Игра – либо представление чего-нибудь, либо борьба за что-нибудь.

Представление чего-нибудь – это, например, актерская игра. Борьба за что-нибудь – это, например, спортивные соревнования или война. Нередко эти две функции пересекаются и сочетаются. Например, возможно представление борьбы за что-нибудь (в приключенческом спектакле или кинофильме) или борьба за то, кто лучше пред-

ставит (конкурс актерского мастерства). Формируя учебную игру, необходимо изначально составить мнение о том, что же будет представлять собою данная игра.

21. Взрослым человеком игра обыкновенно расценивается как излишество.

Взрослые обычно понимают игру как нечто избыточное, как своеобразную роскошь, которой приятно пользоваться, но без которой можно и обойтись. В понимании большинства игры должны протекать в «свободное время». Раз игра не диктуется необходимостью, она может быть отложена, перенесена или не состояться. Учебная игра может быть тоже воспринята как «излишество», и преподаватель должен быть готов к такому обороту дела.

22. Игра не может быть моральной обязанностью.

Никто не обязан играть. Игра по принуждению – больше уже не игра. Преподавателю, строящему учебную игру, необходимо помнить: его задача сделать так, чтобы никто играть не отказался, но менее важно – чтобы каждый сохранял за собой право играть добровольно и добровольно же выйти из игры.

23. Игра формирует временный мир внутри обычного мира, предназначенный для выполнения замкнутого в себе действия.

Этот временный мир отличается от окружающего мира. В нем действуют особые законы, продиктованные правилами игры, и упраздняются все те законы, которые действуют в обычном мире. Необходимо помнить, что, во-первых, в игре дозволяется порой делать такие вещи, которые в обыденной жизни, мягко говоря, не приняты. Во-вторых же, если некоторые нетривиальные действия были предприняты в игре, то это еще не повод переносить их потом в обыденную жизнь.

Таким образом, по данным, приведенным в этом небольшом обзоре, нетрудно заметить, что игра обладает множеством свойств, которые не все и не всегда проявляются одновременно, но все вместе достаточно полно характеризуют игру. Хотя появление каждого из этих свойств актуально всякий раз в разной мере, но будучи проявлены в игре, эти свойства могут жестко мстить преподавателю, если он их игнорирует. Знание же перечисленных выше свойств позволяет обойти «подводные камни» социально-психологического плана, которые могут встретиться преподавателю в педагогической игре. Это позволяет не разрушить игру, удерживать ее в управляемых рамках, определять соответствие реально развивающейся игры тем целям и задачам, которые перед ней изначально были поставлены.

Литература:

1. Годфруа Ж. Что такое психология. В 2-х т. – Т.1 - М.: Мир, 1999. - 496с.
2. Каган М.С. Человеческая деятельность (опыт системного анализа). – М.: Издательство политической литературы, 1974. – 328 с.

3. Кудрявая Н.В., Уколова Н.М. и др. Врач-педагог в изменяющемся мире: традиции и новации. – М.: ГОУ ВУНМЦ МЗ РФ, 2001. – С. 143-146.
4. Кулюткин Ю.Н. Культура групповых дискуссий. – СПб.: Государственный университет педагогического мастерства, 1997. – 25 с.
5. Фрейд З. Тотем и табу. – М.: Олимп; ООО «Издательство АСТ-ЛТД», 1998. – С.16-183.
6. Хейзинга Й. Homo ludens// Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – С. 5-240.